

CERTIFIED AGILE ASSOCIATE IPMA LEVEL D®

EXAMEN ÉCRIT
QUESTIONS OUVERTES

**EXEMPLE EXAMEN
AVEC REPONSES**

Indications	Inscrivez votre nom sur la page de couverture. Veuillez vérifier sur la base de la numérotation en bas de page, si vous avez reçu l'intégralité de l'examen.	
Moyens auxiliaires	Vous pouvez utiliser toutes les formes de documents imprimés et notes personnelles. Les moyens auxiliaires qui permettent une communication hors du local d'examens <u>ne sont pas autorisés</u> .	
Durée de L'examen	L'indication du temps doit être comprise comme indicative.	105 minutes
Évaluation	L'examen comprend un total de 30 questions Par question, un maximum de 3 points est possible	90 points

Date	Prénom	Nom	Nombre de points obtenus

Question No	1	ID	A20	Indicateur de compétence	Pratiques 5.2
-------------	---	----	-----	--------------------------	---------------

QUESTION

L'organisation de projet dans le monde classique et le monde agile présente des différences fondamentales. Les différentes approches et procédures imposent également des exigences différentes à chaque membre de l'équipe. Quels sont les 3 rôles fondamentaux dans l'organisation de projet classique et agile ?

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

Trois rôles dans l'organisation de projet classique	
1	Client
2	Comité de pilotage
3	Chef de projet
4	Équipe de projet
Trois rôles dans l'organisation de projet agile	
1	Product Owner
2	Scrum Master
3	Équipe de développement

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par rôle correct dans l'organisation de projet classique et agile 0,5 point

Question No	2	ID	A38	Indicateur de compétence	Les hommes 3.3
-------------	---	----	-----	--------------------------	----------------

QUESTION

Le projet agile, qui prône la communication directe, peut être interprété comme un retour au dialogue direct. Le principe de communication directe est étroitement lié au principe "d'équipes auto-organisées".

Quelles sont les techniques de communication appropriées pour le projet classique et/ou pour le projet agile ?

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

	Technique de communication	Structure de projet classique	Structure de projet agile
1	Documents	X	
2	E-mails/notes	X	X
3	Système de ticket	X	
4	Daily Stand Up Meeting		X
5	Chat-Tools	X	X
6	Rapport d'état	X	
7	Reviews	X	X

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par affectation correcte 0,3 point

Question No	3	ID	A122	Indicateur de compétence	Les hommes 6.5
-------------	---	----	------	--------------------------	----------------

QUESTION

Il n'y a pas de surveillance externe des plans de projet dans l'approche agile. Le pilotage et la planification s'effectuent au sein de l'équipe qui s'auto-organise. La planification est réalisée pour chaque sprint et est directement mise en œuvre.

Citez 3 étapes importantes du pilotage et de la planification de projet agile.

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

1	Élaborer les user stories pour le backlog produit.
2	Hiérarchiser les user stories et les répartir dans le sprint backlog.
3	Procéder à des ajustements dans les démos du sprint conformément au feedback des intervenants afin de générer un avantage client élevé.
4	Gérer la communication et informer les participants et les postes externes (p. ex. clients).
5	Apprendre en permanence et institutionnaliser l'amélioration.

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par étape correctement formulée 1 point

Question No	4	ID	A15	Indicateur de compétence	Les hommes 10.5
-------------	---	----	-----	--------------------------	-----------------

QUESTION

Dans un projet agile, les intervenants jouent un rôle essentiel car ils permettent d'intégrer dans le projet, une perspective du marché et une perspective de l'utilisateur comme élément de pilotage. Au sein de l'équipe, quel rôle est chargé d'intégrer la perspective du marché et de l'utilisateur dans le développement du produit.

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

Product Owner

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Description correcte du rôle 3 points

Question No	5	ID	A27	Indicateur de compétence	Pratiques 12.1
-------------	---	----	-----	--------------------------	----------------

QUESTION

L'étroite implication des intervenants est un gain pour le management de projets agiles. Cela ne remplace toutefois pas les instruments classiques de management des intervenants et c'est pourquoi un leader agile doit continuer à procéder à une analyse des intervenants. Quelles sont les 4 étapes du management des intervenants ?

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

1	Identifier les intervenants
2	Analyser les intervenants (intérêts et contraintes)
3	Évaluer les intervenants (risques et opportunités, favorable ou défavorable au projet)
4	Guider les intervenants (plan de communication)

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par étape correcte 0,75 point

Question No	6	ID	A123	Indicateur de compétence	Contexte 2.2
-------------	---	----	------	--------------------------	--------------

QUESTION

L'approche agile est une réponse à la rapidité croissante à laquelle les projets doivent être réalisés et à la constatation que pour bon nombre d'entre eux, les entorses au plan sont plutôt la règle que l'exception.

Décrivez 6 pré-requis au début du projet qui permettraient de s'orienter vers une approche agile pour réaliser le projet.

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

1	Les exigences ne sont pas claires dès le début
2	Le changement d'exigences en cours de projet est prévisible
3	Prévoir des coûts raisonnables pour les modifications tardives des exigences
4	La description des exigences est faite du point de vue du client (cas d'application)
5	La nécessité d'utiliser un processus itératif de développement
6	L'amélioration continue des processus
7	Le client évalue les résultats intermédiaires
8	La nécessité d'équipes relativement petites
9	Les équipes s'auto-organisent
10	Le recours à l'exécution de tâches de manière autonome
11	Le besoin de beaucoup de communication informelle et Stand Up-Meetings
12	L'estimation des dépenses est faite par l'équipe

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Pour chaque méthode citée correctement 0.5 point

Question No	7	ID	A124	Indicateur de compétence	Les hommes 3.1
-------------	---	----	------	--------------------------	----------------

QUESTION

Un Sprint Planning Meeting poursuit 2 objectifs :

- le Product Owner et l'équipe de développeurs sont unanimes sur l'objectif du sprint (Outcome)
- Ils ont créé ensemble le sprint backlog

Décrivez 3 étapes incontournables pour la préparation du meeting (une phrase par étape).

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

1	Le Product Owner a défini un objectif de sprint (Delivery) et hiérarchisé les items du backlog produit correspondants (PBI).
2	Les items du backlog produit sélectionnés font l'objet d'une description suffisamment détaillée, de préférence en collaboration avec l'équipe de développeurs.
3	Les items du backlog produit ont été classés dans l'ordre dans lequel l'équipe de développeurs les traitera.
4	L'équipe dispose d'une Definition of Done (DoD). Celle-ci fournit une compréhension commune du "moment où quelque chose est terminé" (à quelles conditions).
5	La capacité de l'équipe pour le prochain sprint a été déterminée.

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par étape de préparation correcte 1 point

Question No	8	ID	A14	Indicateur de compétence	Les hommes 9.2
-------------	---	----	-----	--------------------------	----------------

QUESTION

Le projet agile fournit des avantages essentiels aux clients. Décrivez 3 de ces avantages.

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

1	Lancement rapide de projet car tous les détails ne doivent pas être fixés et décidés au début du projet.
2	Influence directe sur la fabrication du produit grâce à la participation aux meetings, tests d'utilisation, planifications de sprint et contrôle personnel des résultats du sprint.
3	Processus de travail plus efficaces.
4	Grande flexibilité face à l'évolution des exigences de la concurrence, des besoins des clients et des utilisateurs.
5	Détection et correction rapide des défauts.
6	Résultats effectifs adaptés précisément aux besoins des clients et utilisateurs.
7	Résultats rapides et délais courts jusqu'à la commercialisation (Time-to-Market).

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par avantage correct 1 point

Question No	9	ID	A125	Indicateur de compétence	Pratiques 1.4
-------------	---	----	------	--------------------------	---------------

QUESTION

Scrum est un framework complet et Kanban est une méthode puissante d'optimisation des processus. Ces deux méthodes présentent des similitudes mais aussi des différences. Décrivez brièvement une similitude et une différence pour chacune de ces deux méthodes.

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

Similitudes Scrum versus Kanban
Les deux utilisent le principe Pull. Dans scrum il est utilisé pour la planification du sprint, dans Kanban il s'applique sur l'ensemble du tableau Kanban.
Au sens propre, les deux sont à la fois "Lean" et "agile".
Les deux travaillent en s'appuyant sur l'auto-organisation des équipes.
Différences Scrum versus Kanban
Rôles : Scrum prévoit trois rôles : Scrum Master, Product Owner, équipe de développeurs. Kanban ne connaît aucun de ces rôles.
Estimations : Imposées par le Scrum Guide, facultatives dans Kanban.
Backlog produit : Impérativement hiérarchisé dans scrum, également facultatif pour Kanban.

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par similitude correcte, par différence correcte 1.5 point

Question No	10	ID	A51	Indicateur de compétence	Pratiques 6.3
-------------	----	----	-----	--------------------------	---------------

QUESTION

La Peer Review est une méthode d'assurance qualité pour les projets innovants. La Peer Review sert à évaluer les projets qui ne peuvent pas l'être avec une procédure standard à cause de leur contenu innovant. Citez un avantage et un inconvénient possible d'une Peer Review dans un projet agile ?

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

Avantage d'une Peer Review
L'avantage des Peer Reviews réside dans le fait que le décideur dispose souvent d'un avis très différencié de plusieurs experts, ce qui lui permet d'avoir une idée plus précise du risque du projet.
Inconvénient d'une Peer Review
L'inconvénient des Peer Reviews réside dans la concurrence consciente ou inconsciente ou une coopération entre les experts, qui sont alternativement dans la situation de l'évalué et de l'évaluateur. Cela peut entraîner des distorsions importantes des résultats de l'évaluation.

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par description correcte 1.5 point

Question No	11	ID	A48	Indicateur de compétence	Pratiques 3.2
-------------	----	----	-----	--------------------------	---------------

QUESTION

Le Minimum Viable Product (MVP) est la toute première version d'un produit ou d'un service mis aussi rapidement que possible à disposition du client. Quels sont les 3 avantages de présenter les MVP aux clients, testeurs et Early Adopters ?

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

1	L'équipe de développeurs reçoit un feedback très tôt dans le processus de développement.
2	Collecter des expériences du marché avec la commercialisation d'un premier MVP.
3	Un apprentissage rapide permet de faire de grands progrès.
4	Les corrections sont possibles à tout moment.
5	Générer rapidement des recettes.
6	Clients enchantés par la réduction du prix d'achat et du temps de développement.

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par avantage correct 1 point

Question No	12	ID	A57	Indicateur de compétence	Pratiques 12.1
-------------	----	----	-----	--------------------------	----------------

QUESTION

Décrivez en 2 phrases pourquoi dans un projet agile selon scrum, les intervenants jouent un rôle capital ?

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

Parce qu'ils apportent le point de vue du marché ou de l'utilisateur comme élément de pilotage du projet. Le développement des produits se fait en fonction de leurs exigences spécifiques. De cette manière, il est possible de réagir rapidement et de façon adéquate aux impulsions actuelles du marché et aux exigences des clients.
--

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Description appropriée 3 points

Question No	13	ID	A32	Indicateur de compétence	Contexte 2.1
-------------	----	----	-----	--------------------------	--------------

QUESTION

Le manifeste agile repose sur 12 principes. Décrivez en mots-clés 3 de ces principes.

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

1	Notre priorité absolue est de satisfaire le client en lui livrant rapidement et en permanence des logiciels (produits) de qualité.
2	Les modifications radicales des exigences sont bienvenues même à un stade tardif du développement. Les processus agiles exploitent les modifications pour donner un avantage concurrentiel au client.
3	Livrer régulièrement des logiciels (produits) qui fonctionnent en quelques semaines ou mois en privilégiant les délais les plus courts.
4	Les experts et les développeurs doivent collaborer tous les jours pendant le projet.
5	Élaborer des projets avec des individus motivés. Leur fournir l'environnement et le soutien dont ils ont besoin et leur faire confiance pour accomplir la mission.
6	La méthode la plus efficiente et la plus efficace pour transmettre les informations à et au sein de l'équipe de développeurs est le dialogue en face à face.
7	Un logiciel qui fonctionne est la mesure de progrès la plus importante.
8	Les processus agiles favorisent le développement durable. Le client, le développeur et l'utilisateur doivent pouvoir tenir un tempo régulier sur une durée illimitée.
9	Une attention constante à l'excellence technique et à un bon design favorise l'agilité.
10	La simplicité – l'art de maximiser la quantité de travail non fait – est essentielle.
11	Les meilleures architectures, exigences et maquettes sont réalisées par des équipes auto-organisées.
12	L'équipe réfléchit à intervalles réguliers au moyen d'être plus efficace et adapte son comportement en conséquence.

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par principe décrit correctement 1 point.

Question No	14	ID	A40	Indicateur de compétence	Les hommes 5.4
-------------	----	----	-----	--------------------------	----------------

QUESTION

La forme de collaboration dans les équipes agiles se différencie très nettement de celle des projets classiques. Alors que dans les projets classiques un pilotage fort est habituel, dans les projets agiles, qui se déroulent de manière itérative, l'auto-organisation et l'auto-gestion des équipes est au premier plan. Décrivez 2 instruments importants de direction dans l'environnement agile.

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

1	<u>Encourager la communication</u> Reconnaître et comprendre, voire modifier le cas échéant les convictions personnelles, valeurs, principes, attitudes et modes de pensée. Trouver des points de repère, défis et valeurs communs pour atteindre les objectifs. Clarifier les procédures et les processus de décision et comprendre les schémas de travail individuels. Créer des modèles de réflexion communs.
2	<u>Instaurer la confiance</u> Définir des règles communes et contrôler le respect de celles-ci, entre autres l'ouverture d'esprit, la fiabilité, le respect, la reconnaissance des valeurs. Faire confiance. On accorde sa confiance à celui qui fait confiance. Prendre des risques et prendre les devants. Révéler les contraintes.
3	<u>Communication ouverte</u> Rendre plausibles les décisions, créer la transparence. Encourager l'interaction, la collaboration, l'échange et la réflexion par le dialogue. Donner un feedback, accueillir le feedback, animer, réfléchir ensemble. Régler et prévenir les conflits par un dialogue de désescalade.
4	<u>Organiser le pouvoir</u> Échange et partage de savoir et d'informations, accepter les perspectives extérieures, faire appel au coaching et à la consultation, réflexion sur les positions.

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Pour chaque instrument de direction cité correctement 1.5 point.

Question No	15	ID	A44	Indicateur de compétence	Les hommes 9.4
-------------	----	----	-----	--------------------------	----------------

QUESTION

Décrivez l'une des principales aptitudes d'un scrum master

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

<p><u>Observer et écouter</u> : L'une des principales aptitudes d'un scrum master est de laisser les choses se dérouler, d'observer et de remarquer les points importants qui échappent souvent à l'attention des autres. Pour cela, le scrum master doit se trouver là où se fait le travail et savoir ce qui est important.</p> <p>Communication : La seconde aptitude fondamentale d'un scrum master est de communiquer clairement avec empathie.</p>
--

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Pour une description appropriée 3 points

Question No	16	ID	A126	Indicateur de compétence	Pratiques 10.1
-------------	----	----	------	--------------------------	----------------

QUESTION

Citez 3 questions importantes qui doivent impérativement être abordées dans la planification du sprint.

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

1	Quels backlog items ont la priorité absolue dans le backlog produit et sont intégrés dans le sprint backlog ?
2	Les user stories dans le sprint backlog sont-elles compréhensibles et réalisables ?
3	À combien de temps, l'équipe de développeurs estime-t-elle le travail à fournir pour chaque user story ?

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par thème mentionné correctement 1 point

Question No	17	ID	A12	Indicateur de compétence	Les hommes 7.2
-------------	----	----	-----	--------------------------	----------------

QUESTION

Énumérez 3 types de conflits caractéristiques pouvant survenir dans un projet agile.

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

Conflits de répartition et de ressources
Conflits organisationnels et structurels
Conflits d'évaluation
Conflits de rôles
Conflits personnels
Conflits relationnels
Conflits de groupes
Conflits de hiérarchisation

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par type mentionné correctement 1 point

Question No	18	ID	A4	Indicateur de compétence	Contexte 4.2
-------------	----	----	----	--------------------------	--------------

QUESTION

Les intervenants sont identifiés et analysés au début d'un projet agile. Énumérez 3 rôles ou groupes de personnes définis dès le départ comme intervenants dans chaque projet agile.

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

1	Client (personnes ou organisations)
2	Product Owner (personnes ou organisations)
3	Scrum Master
4	Équipe de développeurs
5	Utilisateurs / personnes concernées par le résultat du projet

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par intervenant mentionné correctement 1 point

Question No	19	ID	A13	Indicateur de compétence	Les hommes 8.2
-------------	----	----	-----	--------------------------	----------------

QUESTION

Les techniques de créativité exploitent l'effet de synergie de l'équipe pour la création d'idées. Citez 3 techniques de créativité qui peuvent être appliquées pour résoudre les problèmes et trouver des idées dans un projet agile.

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

1	Remue-méninges (brainstorming)
2	Brainwriting
3	Méthode des cartes
4	Schéma heuristique (mind-map)
5	Méthode 6-3-5
6	Méthode Walt Disney

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par technique correctement mentionnée 1 point

Question No	20	ID	A121	Indicateur de compétence	Contexte 4.1
-------------	----	----	------	--------------------------	--------------

QUESTION

Les facteurs de succès contribuent de manière décisive à l'atteinte d'une situation recherchée. Citez 3 facteurs de succès pertinents pour le succès d'un projet avec une approche agile.

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

1	Implication du client : une bonne relation avec le client permet de communiquer d'égal à égal.
2	Travail en équipe : le succès d'un projet repose sur une équipe qui fonctionne bien.
3	Environnement de l'équipe : toute l'équipe doit travailler au même endroit, se gérer elle-même et s'organiser.
4	Livraisons : les livraisons régulières grâce à l'approche itérative contribuent au succès du projet - on s'occupe toujours en premier du plus important ou de ce qui comporte le plus de risques.
5	Processus de management de projet : la communication quotidienne en face à face et une Work-Life-Balance équilibrée sont des facteurs clés de succès.
6	Prendre au sérieux le rôle du Scrum Master et du Product Owner.
7	La direction soutient l'auto-organisation.
8	Les équipes agiles ont besoin d'accords : les règles auxquelles il faut obéir sont formulées de manière à ce que chacun les comprenne (exemple : l'équipe de développeurs suit une règle selon laquelle on traite toujours en premier ce qui présente le plus de risques).

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par facteur de succès correctement mentionné 1 point

Question No	21	ID	A118	Indicateur de compétence	Pratiques 12.2
-------------	----	----	------	--------------------------	----------------

QUESTION

Le responsable agile peut créer un plan de communication à l'aide des indications issues de l'analyse des intervenants. Citez 3 interrogations qui vous aideront à élaborer le plan de communication.

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

1	Pourquoi, dans quel but une communication doit-elle avoir lieu (par ex. harmonisation des niveaux d'information, création/renforcement de l'acceptation, discussion d'opinions différentes, présentation des succès de projets)?
2	Que communiquer, combien de détails sont nécessaires (quelle est l'objet de la communication, dans quelle mesure et avec quel degré de détails)
3	À quelle régularité la communication doit-elle avoir lieu (quand, à quelle fréquence la communication a-t-elle lieu ou l'information est-elle délivrée, à quel moment, périodicité)?
4	Comment et sous quelle forme la communication a-t-elle lieu (quel média ; verbalement, rapports, consulter la documentation, mesures spécifiques de marketing de projet, échange de données sur un lecteur partagé) ?
5	Qui assure la communication ?
6	Qui doit-être informé / avec qui faut-il communiquer (destinataires/intervenants) ?
7	Où et dans quel cadre faut-il informer/communiquer (par ex. réunions, tables rondes, conférence de presse) ?

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par interrogation décrite correctement 1 point

Question No	22	ID	A18	Indicateur de compétence	Pratiques 3.1
-------------	----	----	-----	--------------------------	---------------

QUESTION

Décrivez (en 1 ou 2 phrases) la différence entre Minimal Marketable Product (MMP) et Minimum Viable Product (MVP).

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

MMP	Le Minimal Viable Product (MMP) est la configuration commercialisable la plus simple d'un produit.
MVP	Le Minimum Viable Product (MVP) est la configuration la plus simple d'un produit qu'un utilisateur peut tester et évaluer.

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Pour une description MMP appropriée 1.5 point

Pour une description MVP appropriée 1.5 point

Question No	23	ID	A64	Indicateur de compétence	Pratiques 7.2
-------------	----	----	-----	--------------------------	---------------

QUESTION

Quels sont les 3 éléments pris en compte pour établir le budget d'un projet agile ?

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

1	Résultats à produire
2	Moyens à mettre en oeuvre, p. ex. systèmes de test
3	Postes de budget pour les imprévus

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par indication correcte 1 point

Question No	24	ID	A10	Indicateur de compétence	Les hommes 5.3
-------------	----	----	-----	--------------------------	----------------

QUESTION

Comment un leader agile soutient-il son équipe afin que celle-ci puisse livrer aux clients les résultats souhaités ?

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

Il coordonne les objectifs individuels et les objectifs collectifs. Il explique comment les atteindre.

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Pour une réponse correcte 3 points

Question No	25	ID	A127	Indicateur de compétence	Les hommes 10.3
-------------	----	----	------	--------------------------	-----------------

QUESTION

Un scrum master assume la responsabilité du processus scrum, de son implémentation et de son application. Une autre tâche consiste à éliminer les dysfonctionnements et les obstacles. Décrivez 3 sources de dysfonctionnements ou d'obstacles et le moyen de l'éliminer.

APPROCHES DE SOLUTION

1	Remédier à une communication défailante (équipe de développeurs, product owner).
2	Résoudre les conflits personnels au sein de l'équipe de développeurs.
3	Résoudre les dysfonctionnements dans la collaboration entre product owner et équipe de développeurs.
4	Bloquer les exigences supplémentaires des départements spécialisés pour traiter des tâches supplémentaires pendant un sprint.

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par tâche mentionnée correctement 1 point

Question No	26	ID	A128	Indicateur de compétence	Pratiques 1.2
-------------	----	----	------	--------------------------	---------------

QUESTION

Citez 3 façons d'échanger et de partager les enseignements (rétrospectives) tirés de votre propre travail agile et de celui d'autres équipes et communautés pertinentes.

APPROCHES DE SOLUTION

1	Workshops
2	Intranet, réseaux de connaissances, banques de données Lessons Learned
3	Réseaux sociaux internes
4	Mail

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par possibilité mentionnée correctement 1 point.

Question No	27	ID	A129	Indicateur de compétence	Les hommes 6.2
-------------	----	----	------	--------------------------	----------------

QUESTION

Citez 3 mesures destinées à encourager la collaboration avec des personnes au sein et en dehors de l'équipe dans un projet agile.

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

1	Faire appel à des spécialistes dans l'équipe de développeurs en fonction de la situation.
2	Convocation à une sprint review.
3	Workshops communs sur des thèmes spécifiques.
4	Création d'un Wiki.

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par mesure correcte 1 point

Question No	28	ID	A130	Indicateur de compétence	Pratiques 11.3
-------------	----	----	------	--------------------------	----------------

QUESTION

Quels sont les 2 paramètres les plus importants pour éliminer le potentiel de risque dans un projet hybride (organisation mixte d'approche classique et agile) ?

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

1	Probabilité d'occurrence
2	Potentiel de dommages (répercutions, conséquences)

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par paramètre mentionné correctement 1,5 point.

Question No	29	ID	A50	Indicateur de compétence	Pratiques 5.3
-------------	----	----	-----	--------------------------	---------------

QUESTION

Dans le scrum framework, la transparence dans la communication est définie comme une condition importante. Citez 3 types d'événements important à communiquer par une équipe agile.

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

1	Communiquer sur l'avancement
2	Communiquer sur les obstacles
3	Présenter et communiquer sur les résultats
4	Assurer un niveau égal d'information au sein de l'équipe

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par tâche correcte 1 point

Question No	30	ID	A21	Indicateur de compétence	Pratiques 6.2
-------------	----	----	-----	--------------------------	---------------

QUESTION

Dans un projet agile, il est important d'intégrer la qualité dans le travail agile. Citez 3 raisons pour lesquelles cela est si important.

PROPOSITIONS DE SOLUTIONS

1	Éviter les erreurs à un stade précoce
2	Le produit ou l'incrément doit respecter les niveaux de Qualité fixé par le client
3	S'assurer que la qualité est intégrée dans le produit à chaque étape du flux de valeur.
4	S'assurer que la vérification de la qualité passe avant la validation.

INDICATIONS POUR L'ÉVALUATION

Par tâche correcte 1 point